LEGO-SEIKKAILUSÄÄNNÖT

LEGO-seikkailusääntöjen ensimmäinen laitos 2025 © Topias Järvinen, julkaistu CC BY 4.0 -lisenssillä.

Nämä säännöt ovat kevennetty ja suoraviivaistettu versio, suunniteltuna erityisesti LEGO-seikkailuihin. Tämä dokumentti sisältää materiaalia, joka on otettu Legendoja & Lohikäärmeitä SRD:stä ja on saatavilla osoitteessa https://github.com/Myrrys/LnL-SRD. Legendoja & Lohikäärmeitä SRD on lisensoitu Creative Commons BY 4.0 -lisenssin mukaisesti, joka on saatavilla osoitteessa https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 ("SRD 5.1") by Wizards of the Coast LLC and available at https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document. The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.

Johdanto

LEGO -seikkailusäännöt ovat kevyet roolipelityyppiset säännöt, joilla voidaan pelata legoilla rakennettuja seikkailuita. Roolipeli on wikipedian mukaan (https://fi.wikipedia.org/wiki/Roolipeli) "*vuorovaikutteisen kerronnan muoto, jossa osallistujat eläytyvät kuvitteellisten hahmojen rooleihin. Niin sanotuissa pöytäroolipeleissä pelaaminen tapahtuu lähinnä keskustelun muodossa. Pelien juoni muotoutuu ja kehittyy osallistujien välisessä vuorovaikutuksessa eräänlaisena improvisaationa. Ennalta määrätyn käsikirjoituksen osuus rajoittuu roolipeleissä kertomuksen tausta-asetelmiin ja lähtökohtiin.*

Roolipeleissä sovelletaan yleensä ennalta sovittua sääntöjärjestelmää. Roolihahmojen ominaisuudet tai taidot määritellään usein sanoin tai numeroin. Konfliktitilanteiden ratkeamiseen vaikuttavat tavallisesti sekä pelaajien valinnat, roolihahmojen ominaisuudet että sattuma, jota usein edustaa noppa. Yleensä roolipeleissä on pelinjohtajaksi kutsuttu henkilö, joka on suunnitellut pelin lähtökohdan ja taustat sekä ohjaa pelin sivuhahmoja."

1. Pelin kulku

Yksinkertaisimmillaan seikkaileminen tapahtuu vuorovaikutuksessa pelinjohtajan ja seikkailijoiden välillä kahdessa toistuvassa vaiheessa:

1. Pelinjohtaja kuvailee seikkailijoille kohtauksen sisällön.
2. Seikkailijat kertovat vuorollaan mitä haluavat tehdä.
1. Pelinjohtaja kuvailee miten seikkailijan teko vaikuttaa pelimaailmaan.
2. Seikkailijat kertovat mitä tekevät seuraavaksi.

Pelissä seikkailijat toimivat vuorojärjestyksessä, pelinjohtajan reagoidessa kunkin seikkailijan toimintoon. Seikkailuihin voi sisältyä esimerkiksi jännittävien paikkojen tutkimista, aarteenetsintää, tehtävien suorittamista ja erilaisten vastusten kukistamista. Pelimaailmasta voi löytää myös hyviä ystäviä ja liittolaisia.

Nopat

Legoseikkailun pelaamisessa käytetään monenlaisia noppia, joita merkitään niiden lukumäärän sekä silmäluvun mukaan. Tavallista arpakuutiota kutsutaan termillä "1n6" ja esimerkiksi kahta tavallista noppaa "2n6". Muita käytettäviä noppia on 1n4, 1n8, 1n10, 1n12 sekä 1n20. 20-sivuista noppaa käytetään enimmäkseen taitoheittoihin (Luku 2), kun taas pienempiä noppia käytetään esimerkiksi taistelussa (Luku 4).

2. Seikkailijoiden taidot

Kun seikkailija päättää mitä haluaisi vuorollaan tehdä, pelinjohtaja arvioi onnistuuko toiminto suoraan vai tarkistetaanko onnistuminen taitoheitolla. Toiminnon vaikeusaste määrittää kuinka paljon nopanheitosta pitää saada onnistuakseen; 5 - helppo, 10 - keskivaikea, 15 - vaikea, 20 - lähes mahdoton. Nopanheiton jäädessä vajaaksi toiminto voi silti onnistua, mutta tuottaa uusia haasteita.

Jos seikkailijalla on pätevyys kyseiseen taitoon, hän heittää noppaa kahdesti, ja valitsee paremman tuloksen. Seikkailuhahmoja luotaessa kunkin tulisi valita 5–6 sopivaa taitopätevyyttä siten, että seikkailijaryhmä yhdessä muodostaa tasapainoisen kokonaisuuden.

Alla lueteltuna taidot sekä esimerkkejä toiminnoista:

- **Urheilu**; voimanponnistukset, nopeus
- **Akrobatia**; temput, kiipeily
- **Hiipiminen**; piiloutuminen
- **Sorminäppäryys**; tiirikointi, taskuvarkaudet, ansojen purkaminen
- **Tietämys**; taustatieto esineistä, paikoista, taikuudesta, historiasta
- **Selviytyminen**; jälkien tulkitseminen, luonnossa pärjääminen, vaaran vaistoaminen
- **Tutkimus**; päättely, johtolankojen yhdistäminen, mekanismien ja vihjeiden selvittäminen
- E**läinten käsittely**; niiden tunnistaminen sekä kesyttäminen
- **Lääkintä**; hahmojen ja olentojen parantaminen, haavojen ja vammojen syiden selvittäminen, myrkkyjen tunnistaminen. HUOM! Tippuneen seikkailijan herätys: lääkintätesti, vaikeusaste 10
- **Tarkkaavaisuus**; salaovien ja , -kirjoitusten huomaaminen, piilotetut vihjeet, vaimeiden äänien havaitseminen sekä salakuuntelu, kaukana olevien kohteiden havainnointi
- **Esiintyminen**; soitto, laulu, tanssi, matkiminen
- **Huijaaminen**; narraaminen
- **Suostuttelu**
- **Uhkailu**

Jos seikkailijan täytyy reagoida muuttuneeseen tilanteeseen, pelinjohtaja voi edellyttää *pelastusheittoa*. Tämä voi tapahtua pelaajan vuorolla tai sen ulkopuolella. Esimerkkejä:

- Seikkailija astuu ansalaatalle joka laukaisee kätketyn varsijousen. Hän yrittää väistää nuolta tekemällä akrobatia -pelastusheiton (vaikeusaste 15). Jos väistö epäonnistuu, nuoli tekee 1n6 vahinkoa.
- Seikkailija pitää ovea kiinni. Oven toiselle puolelle saapuu luuranko, joka koettaa puskea oven auki. Seikkailija tekee urheilu -pelastusheiton, jonka vaikeusaste voi olla esimerkiksi 10 tavallisen luurangon tapauksessa, mutta 15 erityisen vahvaa luurankoa vastaan.

3. Seikkailijoiden hahmokohtaiset kyvyt

Kullakin seikkailijalla tulisi olla muutama erityispiirre joka kuvaa seikkailijahahmon tyyppiä (”hahmoluokkaa”). Nämä voivat liittyä esimerkiksi ylimääräisiin taitopätevyyksiin, aseiden ja panssareiden käyttöön, tai olla täysin uniikkeja kykyjä. Esimerkkejä:

- Varas: voi käyttää kahta yhden käden asetta yhtäaikaa. Kätevä käsistään - voi valita 7 pätevyyttä. Omistaa tiirikkasarjan lukkoja varten.
- Velho: Ei voi käyttää lainkaan panssareita. Kykenee taikomaan ja tallentamaan loitsukääröjä loitsukirjaan.
- Temppeliritari: Voi käyttää raskaitakin panssareita sekä kilpiä. Osaa lukuisia parannustaikoja.
- Taistelija: Voi käyttää raskaitakin panssareita sekä kilpiä.
    - Toimintopuuska: tee kaksi vuoroa peräkkäin. (3 käyttökertaa per seikkailu)
- Noita: Voi kirjoittaa liemireseptejä muistiin reseptikirjaan. Osaa keittää noidankattilassaan lukuisia eri liemiä.
- Barbaari: Käyttää vain kevyitä panssareita.
    - Taisteluhurma: Tekee vuoron ajan maksimivahinkoa, eli nopan suurimman silmäluvun verran. (2 käyttökertaa per seikkailu)
    - Torvisoitto: Kaikki seikkailijat tekevät barbaarin seuraavaan vuoroon asti 1n4 lisävahinkoa. (2 käyttökertaa per seikkailu)

Kykyjen lisäksi hahmoilla on tyypistä riippuva määrä

1. Osumapisteitä (OP), jotka kuvaavat hahmon terveyttä. Voimakkailla hahmoilla on enemmän osumapisteitä, kun taas taikovilla ja etäältä toimivilla hahmoilla vähemmän. Osumapisteitä voi saada takaisin esimerkiksi parannusjuomilla ja -taioilla.
2. Taikapisteitä (TP), joita löytyy vain taikovilta hahmoilta. Taikapisteitä käytetään taikomisen resurssina. Taikapisteitä voi saada takaisin taikajuomilla.
3. Panssaripisteitä (PP), jotka vähentävät seikkailijoiden kärsimää vahinkoa. Panssaripisteitä voi hankkia lisää esimerkiksi löytämällä tai ostamalla lisäsuojausta kuten panssareita, kypäriä, kilpiä jne. Osa seikkailijoista ei voi käyttää lainkaan panssareita, mutta tilalla saattaa olla esim. suojataikoja.

Osuma- ja taikapisteet palautuvat täysimääräisesti takaisin seikkailujen välillä. Pisteiden määrää voi kuvata legopalikoilla, mikä helpottaa myös kirjanpitoa.

4. Taistelu

Legoseikkailuissa taistelulle on aina vaihtoehtoja. Hyvät puheenlahjat omaava seikkailija saattaa selvittää konfliktitilanteet joko suostuttelemalla, uhkailemalla tai huijaamalla. Villejä eläimiä voi yrittää kesyttää, ja vastustajia lahjoa. Taistelun kuluessa vastustajat saattavat antautua, tai hirviöt paeta, kun tappio näyttää varmalta.

Taistelussa toimivat ensin seikkailijat vuorojärjestyksessä, jonka jälkeen pelinjohtaja suorittaa vastustajien toiminnot. *On tärkeää muistaa, ettei pelinjohtaja pelaa seikkailijoita vastaan, vaikka toteuttaakin vastustajien toiminnot!*. Taistelussa seikkailija voi vuorollaan joko 1) tehdä tavallisen toiminnon, joka saattaa myös vaatia taitoheiton, 2) hyökätä aseella tai 3) taikoa. Seikkailija voi myös liikkua kohtuullisen määrän toiminnon lisäksi.

Sekä seikkailijoiden että vastustajien hyökkäykset osuvat automaattisesti. Hyökkäyksen vahinko heitetään asetta vastaavan nopan mukaisesti. Lukemasta vähennetään kohteen panssaripisteet (PP) ja lopputulos vähennetään kohteen osumapisteistä (OP). Vastustajat poistetaan pelistä kun niiden osumapisteet loppuvat, kun taas seikkailijat *tippuvat* nollalla osumapisteellä ja ovat poissa pelistä siihen asti että joku toinen seikkailija joko 1) *nostaa* heidät heittämällä lääkintätaitoheitolla vähintään 10 tai 2) antamalla tippuneelle seikkailijalle lisää osumapisteitä, esimerkiksi parannusloitsulla tai juottamalla parannusjuoman.

Esimerkkiaseita ja -vahinkoja;

- Tikari: 1n4, yhden käden ase
- Myrkkytikari: 1n4+4, yhden käden ase
- Lyhytmiekka: 1n6, yhden käden ase
- Kevyt varsijousi: 1n6, yhden käden ase
- Pitkäjousi: 1n8, kahden käden ase
- Suurkirves: 1n12, kahden käden ase
- Hohkaava pitkämiekka: 1n8+4 yhdellä kädellä käytettäessä, 1n10+4 kahdella
- Keksi itse lisää!

5. Taikominen

Jotkut hahmoluokat, kuten velho ja noita voivat toimintonaan taikoa, käyttäen loitsun (tai liemen) edellyttämään määrän taikapisteitä (TP). Pienimuotoiset loitsut kuten *maaginkäsi* eivät vie taikapisteitä lainkaan, kun taas vaativammat voivat viedä useamman TP:n kerralla. Hahmot voivat oppia uusia loitsuja esimerkiksi maksamalla kokeneelle taikuuden opettajalle tai löytämällä seikkailusta loitsukääröjä (tai liemireseptejä).

Esimerkkitaikoja ja -liemiä:

- Velhon taikoja:
    - Velhonkäsi (ohjattava haamukäsi, jolla voi esimerkiksi kääntää vipuja, kahvoja ja nostella pieniä esineitä)
    - Sähköshokki (1n4 vahinkoa, vastustaja ei voi liikkua seuraavalla vuorolla), 1 TP
    - Maaginpanssari, +2 PP kolmen vuoron ajan, 1 TP
    - Taikuuden tunnistaminen, tunnistaa taikaesineet ja -vyöhykkeet lähietäisyydeltä, 1 TP
    - Noidannuolet, 3 x 1n4 taikanuolta, 2 TP
    - Näkymättömyys, kestää kolme vuoroa, 3 TP
    - Tulipallo (1n12 vahinkoa kolmeen vierekkäiseen viholliseen), 4 TP
- Temppeliritarin taikoja:
    - Haavojen parantaminen; +4 OP yhdelle hahmolle. (1 TP)
    - Hyvän tai pahan löytäminen; paljastaa onko esine tai otus hyvän- tai pahantahtoinen. (1 TP)
    - Hohkaava isku; lisää taialla lumotun aseen vahinkoa +4 kolmen vuoron ajan. (2 TP)
    - Karkota epäkuolleet; pakottaa luurangot ja zombiet pakenemaan vuorollaan. (2 TP)
    - Voimapalautus; poistaa vaivat kuten myrkyt, sammuttaa palot, sulattaa jäätyneet. (2 TP)
- Noidan liemiä:
    - Parannusjuoma (+4 OP yhdelle hahmolle), 1 TP
    - Myrkkyjuoma (Kastettaessa ase myrkkyyn sen vahinko kasvaa +4 kolmen vuoron ajan), 2 TP
    - Paukkupata (1n8 vahinkoa kaikkiin padan lähellä oleviin vastustajiin), 3 TP
    - Parantava kattila (15 OP vapaasti hahmojen kesken jaettavaksi, parantaa vaivat), 3 TP

6. Aarteet ja esineet

Usein seikkailijoiden motivaationa tehtävien tekemiseen ja seikkailujen selvittämiseen ovat luvatut palkkiot ja löytyvät aarteet. Kultarahoja ja timantteja voi käyttää uusien varusteiden ja tarvikkeiden ostamiseen. Esineet toimivat parhaiten legopalikoina, mutta myös hahmojen printtejä voi hyödyntää ja tiettyjä esineitä listata hahmolomakkeelle taikojen tapaan. Esineiden hamstraamisen rajoittamiseksi maksimimäärän voi rajoittaa vaikkapa kolmeen tai viiteen. Taikaesineet voivat myös liittää tavallisiin aseisiin ja panssareihin lisäominaisuuksia. Esimerkkiesineitä:

- Tarkkaavaisuuskilpi (+2 PP) antaa käyttäjälleen pätevyyden tarkkaavaisuus -kykyyn.
- Kuurasauva (+2 TP) hidastaa vastustajia jos ne epäonnistuvat vaikeustason 10 urheilu-pelastusheitossa.
- Leijukivi jää aina leijumaan täsmälleen mihin se on asetettu, ja se kantaa yhden seikkailijan painon.
- Pohjaton säkki kasvattaa seikkailijan esineiden maksimimäärän kymmeneen.
- Nopeasapeli mahdollistaa kaksi hyökkäystä (2d6) tavallisen sapelin sijaan (1n6).
- Terävyysöljy lisää aseen vahinkoa +1 seikkailun ajaksi. Öljyä riittää kolmen aseen käsittelyyn.
- Kitaraa soittamalla voi inspiroida toisen seikkailijan suorittamaa toimintoa, jolloin hän saa lisätä omaan taitoheittoonsa 1n6.
- Aarrekartta saattaa johtaa aivan uuteen seikkailuun aarteenmetsästyksen merkeissä.
- Keksi itse lisää!

7. Muuta huomioitavaa & vinkkejä

- Legoseikkailussa ei ole roolipeleille ominaisia tasoja; seikkailijoilla on muutama uniikki taito, minkä lisäksi uudet aseet, panssarit, taikakääröistä opitut taiat ja muut käyttöesineet tuovat lisää toimintoja. Seikkailujen edetessä hahmot voivat myös oppia uusia taitoja, lemmikit voivat kasvaa isommiksi ja vahvemmiksi jne.
- Hirviöiden vahinkoa voi nostaa isommilla nopilla, jolloin isompi osa vahingosta menee pelaajien panssaripisteistä läpi. Tällöin tulee varoa heikkojen hahmojen kuolemista kerrasta; taikojille voi antaa esimerkiksi väliaikaisia panssaripisteitä antavia suojataikoja yms.
- Uusia taikoja keksiessä on tärkeää tasapainottaa niiden voimakkuus ja kulutettavat taikapisteet jotta kaikki taiat säilyttävät käyttökelpoisuutensa
- Seikkailun kuluessa ei kannata liikaa huolehtia hahmojen progressiosta; tärkeintä on uudet paikat, vastukset (ja niiden kyvyt), löydetyt esineet sekä uudet toiminnot
- Legoseikkailua on pelattu fantasiateemaisilla legoilla, mutta sääntöjä voi soveltaa myös esim. scifiteemaisiin seikkailuihin avaruusaiheisilla legoilla.
- Tarkkaavaisuustoiminto on tarkoitettu ensisijaisesti selvittämään yksityiskohtia ja tietoa mikä ei legoista suoraan selviä, pelaajien on yleensä hauskinta itse huomata legoista rakennetut piilopaikat ynnä muut salaisuudet. Tarkkaavaisuusheitolla voi toki antaa vihjettä.
- Tärkeintä on että peli menee eteenpäin; pieleen menneen heiton ei tarvitse tarkoittaa että toiminto meni hukkaan, mutta huono heitto voi tuoda mukanaan jotain muuta haastetta.
- Seikkailuun tunnelmaa saa etsimällä sopivia taustaääniä ja -musiikkeja (ns. *ambience*) esim. Youtubesta.
- Vaikeustasoa voi hienosäätää myös tilanteen mukaan lennossa.
- Säännöt on peluutettu 5-10 vuotiailla, isommille lapsille voi sopia myös esim. L&L Suuri Seikkailu -kirjan (2024, Myrrysmiehet Oy) säännöt, https://www.myrrys.com/letl-suuri-seikkailu

Viitteet

Legendoja & Lohikäärmeitä Copyright 2022 Jonas Mustonen, Vehka Kurjenmiekka, Jukka Sorsa, Miska Fredman

Legendoja & Lohikäärmeitä Suuri Seikkailu Copyright 2024 Jukka Sorsa, Petri Leinonen, Ville Takanen

Dungeons & Dragons: Red Dragon's Tale Copyright 2024 Wizard of the Coast, LLC & The LEGO Group.